

A. VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE

Čl. 1 Úvod

Šampionát „DTM92“ sú preteky digitálnych automobilov v počítačových simulátoroch. Na tento účel sa využíva softvér RaceRoom Racing Experience (ďalej ako „RRE“) a pozostáva z online kvalifikácie a online pretekov.

Čl. 2 Slovník

- Jazdec: osoba, ktorá sa zúčastňuje na pretekoch
- Race Server: miestnosť v hre, do ktorej sa musia jazdci prihlásiť, aby sa mohli zúčastniť na pretekoch
- Rozhodca: osoba, ktorá organizuje preteky a rozhoduje o penalizáciách a trestoch
- Športový komisár: licencovaný rozhodca Slovenskej asociácie motoristického športu (SAMŠ)
- Textový čít: použitie hernej funkcie textového čítu na posielanie textových informácií počas hry medzi jazdcami a/alebo rozhodcami
- Hlasový čít: rozhovor medzi dvoma alebo viacerými osobami cez Discord kanál

Čl. 3 Panel rozhodcov

Ján Žgravčák – riaditeľ pretekov a hlavný rozhodca

Jozef Matiaško

Ivan Hruška

Martin Hodás

Na Discord kanáli Digital Motorsport SK (ďalej ako DMS SK) je možné kontaktovať rozhodcov v sekcii Podnety, Podávanie protestov, DTM92, atď.

O jednotlivých podnetoch a zmenách rozhodujú rozhodcovia v paneli rozhodcov hlasovaním. Pri vyrovnanom súčte hlasov má rozhodujúci hlas Hlavný rozhodca.

Čl. 4 Všeobecné pravidlá

4.1 Čítanie a pochopenie pravidiel

Každý jazdec zúčastňujúci sa Šampionátu „DTM92“ vyjadruje súhlas s týmito pravidlami a súhlas s tým, že ich bude rešpektovať. Vstupom do šampionátu ste povinní dodržiavať pravidlá.

Neporozumenie pravidlám nie je možné použiť ako ospravedlnenie.

4.2 Všeobecné zásady správania sa

Každý jazdec štartujúci v Šampionáte „DTM92“ musí vždy a v každej chvíli preukazovať slušné správanie sa. Každá diskriminácia a napádanie, či už slovné, písomné alebo inak zakázané môže viesť k vylúčeniu zo šampionátu.

4.3 Podvádzanie a použitie externého softvéru

Nie je povolené používať externé programy alebo dáta, ktoré menia funkcie simulátora za účelom získania konkurenčnej výhody. Jazdci pristihnutí pri podvádzaní v akejkoľvek časti šampionátu budú z neho vylúčení.

V prípade, že nebude možné v súboroch priamo dokázať použitie zakázaného softvéru, no stále bude zjavné, že jazdné vlastnosti auta sa nedajú vysvetliť riadnym fungovaním hry RRE, zákaz štartu na základe video dôkazu je takisto prípustný.

4.4 Kontá

Štart v šampionáte je možný len za použitia skutočného mena a priezviska v RRE hernom profile. Falošné mená, prezývky alebo názvy klanov v mene nie sú prípustné. Ak ich použijete, nebudete pripustení na online herný server a nemôžete získať trofeje.

4.5 Rozhodnutia rozhodcov

Rozhodnutia rozhodcov sú záväzné. Ak spornú situáciu nepokrývajú dostatočne tieto pravidlá, rozhodcovia majú právo na konečné rozhodnutie. Akékoľvek oznámenie rozhodcov na oficiálnych kanáloch Digital Motorsport SK (FB stránka, Discord kanál, textový čet v hre), ktoré sú špecifikované ako pravidlá a musia byť rešpektované všetkými jazdcami.

Čl. 5 Organizátor

Digital Motorsport SK, Zarieč-Keblov 327, Svederník, Slovenská republika

Čl. 6 Vyhlásenie o súhlase

Jazdci a víťazi pretekov súhlasia, že ich mená sa objavia v prenosoch (živých alebo záznamoch) a tlačových správach, ktoré vydá organizátor alebo Chuck TV.

Víťazi súhlasia, že organizátor a Chuck TV môže vyrobiť a použiť fotografie a video záznamy (napr. internetový alebo TV prenos), v ktorých sú jazdci identifikovateľní, čo platí aj o ich vyjadreniach, rozhovoroch a pod. v audio či video formáte. Organizátor a Chuck TV môže tieto nahrávky použiť.

Čl. 7 Ochrana údajov

Informácie o spracúvaní osobných údajov osôb s príslušnosťou k Digital Motorsport SK sú zverejnené na stránke digitalmotorsport.sk.

DMS SK použije iba údaje nutné na vyhlásenie výsledkov a odovzdanie cien.

Čl. 8 Predčasné ukončenie šampionátu

Organizátor má právo ukončiť alebo zrušiť online kvalifikáciu alebo celú súťaž. Predčasným zrušením nevznikajú protistrane žiadne nároky.

Organizátor má právo vylúčiť jedného alebo viacerých účastníkov zo súťaže v prípade akejkoľvek manipulácie, pokusu alebo podozrenia z manipulácie.

Čl. 9 Zmeny

DMS SK si explicitne vyhradzuje právo na zmenu týchto pravidiel kedykoľvek, s účinnosťou v budúcnosti. Účastníci o tom musia byť informovaní na príslušnom mieste.

B. ŠPORTOVÉ PRAVIDLÁ

Čl. 10 Kalendár online šampionátu

Kalendár šampionátu bude zverejnený na komunikačných kanáloch Digital Motorsport SK.

Čl. 11 Spôsobilosť

Zúčastniť sa na tomto šampionáte môžu ktorýkoľvek pretekár s licenciou jazdca SAMŠ alebo bez nej, po splnení podmienok účasti v šampionáte.

Rozhodcovia majú právo odmietnuť štart účastníka aj bez udania dôvodu.

Čl. 12 Účasť v šampionáte

12.1 Vstupné poplatky

Na štart v Šampionáte „DTM92“ je potrebné vlastniť hru RRE a tiež minimálne jedno auto a jeden dizajn (skin, livery) auta, a tiež trať podľa kalendára. Ak sa kvalifikuješ do pretekov a rozhodcovia ti nariaďa použiť dizajn, ktorý ešte nevlastníš, si povinný si ho zakúpiť.

Jazdec je zároveň povinný použiť vo svojom RRE hernom profile reálne meno a priezvisko a aktuálnu fotografiu tváre na bielom pozadí (RRE).

Štartovné:

DTM92: 10 €/sezóna

Štart v pretekoch bude jazdcovi umožnený až po uhradení štartovného.

Štartovné sa uhrádza na účet Digital Motorsport SK:

IBAN: SK89 1111 0000 0016 4412 3000

12.2 Kvalifikovanie sa do onlinešampionátu MSR

Kvalifikácia sa pôjde na serveroch DMS SK spravidla vždy pred pretekmi, podľa kalendára. Bude trvať 20 minút a najlepších 30 jazdcov sa kvalifikuje do pretekov DTM92.

12.3 Autá a a ich dizajny (skiny, livery)

Jazdec si auto a jeho dizajn vyberie pred sezónou a svoj výber povinne potvrdí na Discord textovom kanáli v čete uvedením modelu auta a jeho štartového čísla (odporúča sa pripojiť aj fotografiu). Počas celého šampionátu je jazdec povinný používať rovnaké auto a dizajn. Zmena auta počas sezóny nie je povolená. Pri výbere platí zásada prvého výberu (kto oficiálne ohlásil výber skôr, má právo na dizajn).

12.4 Tímy a komunita

Každý jazdec môže vo svojom RRE hernom profile špecifikovať, aký tím bude počas Šampionátu „DTM92“ reprezentovať. Nebude žiadne bodovanie tímov ani komunit; hoci názvy tímov a komunit budú môcť byť použité v promomateriáloch a pri komentovaní internetových alebo TV prenosov z pretekov. Akékoľvek vulgárne alebo diskriminačné názvy budú odmietnuté rozhodcami pod hrozbou zákazu štartu.

Čl. 13 Formát online pretekov

13.1 Formát DTM92

Online preteky viacerých hráčov budú rozhodujúcim faktorom pre získavanie bodov do hodnotenia Šampionátu „DTM92“. Jazdec, ktorý získa najviac bodov v hodnotení, bude víťazom Šampionátu „DTM92“.

13.2 Formát DTM92 pretekov

16:00 SELČ	Voľný tréning	180 minút	
19:15 SELČ	Rozprava jazdcov	10 minút	Discord hlasový čet
19:20 SELČ	Povinný tréning	10 minút	Na pripojenie
19:30 SELČ	Štart živého televízneho prenosu		
19:30 SELČ	Kvalifikácia	15 minút	
19:45 SELČ	Preteky 1	25 minút	Pevný štart
20:20 SELČ	Preteky 2	25 minút	Pevný štart – otočené poradie Top10 Pretekov 1
20:55 SELČ	Preteky 3	25 minút	Pevný štart – otočené poradie Top10 Pretekov 2

13.3 Nastavenia servera

Obtiažnosť:	GetReal
Spotreba paliva:	Normal
Opotrebovanie pneumatík:	Normal
Mechanické poškodenie:	On
Poškodenie:	Realistic
Kvalifikácia:	Otvorená, neobmedzený počet kôl, zákaz Esc
Zavádzacie kolo:	žiadne
Spôsob štartu:	Pevný
Fixované nastavenie:	Nie
Pravidlá vlajok:	Visual Only
Tresty za skrakovanie trate:	Podľa hry, spomalenie
Povinný pitstop:	Nie.
Automatická spojka:	Povolená
Automatická prevodovka:	Zakázaná
Čas v hre:	P1 – poludnie P2 – popoludnie P3 – podvečer
Počasia:	RRE štandard

14.4. Informácie o serveri

Informácie o serveri a prístupové heslo budú distribuované cez Discord kanál #zvlastne-ustanovenia na serveri Digital Motorsport SK. Na server v hre RRE sa treba pripojiť cez sekciu Multiplayer.

14.5 Pripojenie na server a jeho opustenie

Jazdec je povinný sa pripojiť na pretekový server najneskôr počas Povinného tréningu. Pripojenie počas kvalifikácie nebude možné.

Odpojenie sa zo servera, kým nebolo ukončené podujatie, nie je povolené. Meno jazdca by tak chýbalo vo výsledkovej listine, pretože k opusteniu došlo príliš skoro. Ak sa tak stane, je to osobný problém jazdca a ten tak nezíska žiadne body.

14.6 Výsledky pretekov

Výsledky pretekov, ktoré sa zobrazia na obrazovke po skončení pretekov v hre, sú provizórne. Výsledky sa stávajú oficiálnymi po zverejnení rozhodcami na príslušných komunikačných kanáloch. Bodovacia tabuľka bude následne aktualizovaná.

14.7 Success Balast Handicap

Jazdci úspešní v Šampionáte „DTM92“ dostanú balast (dodatočnú záťaž) v hre RRE. Maximálna záťaž bude 75 kg. Minimálna je 0 kg.

1.	75kg	6.	33kg
2.	66kg	7.	27kg
3.	57kg	8.	21kg
4.	48kg	9.	15kg
5.	39kg	10.	9kg

- medzi jednotlivými podujatiami sa prenáša balast podľa priebežných výsledkov Šampionátu, ktoré sa budú počítať po Pretekoch 3 predchádzajúceho podujatia.
- do prvých pretekov šampionátu (19.5.2021) bude mať každé vozidlo Audi balast 25 kg.

14.8. Prize Money – ocenenia pre víťazov

DMS SK spolu s Chuck TV vypisujú finančné odmeny pre Top10 celkového hodnotenia Šampionátu „DTM92“. Prize Pool je 1000 € a odmeny podľa umiestnenia vyplatí Chuck TV po skončení Šampionátu.

1.	300 €	6.	60 €
2.	200 €	7.	50 €
3.	100 €	8.	40 €
4.	80 €	9.	30 €
5.	70 €	10.	20 €

Lucky looser z poradia za top 10 s najlepšou konzistenciou s podmienkou účasti a dokončenia všetkých podujatí získa 50 €.

Čl. 14 Etiketa na trati

14.1 Všeobecné zásady športového správania sa

Toto je šampionát v digitálnom motoršporte (simracingu) a jazdci musia rešpektovať tento šport, šampionát a svojich konkurentov. Jazdci sa musia vždy usilovať o dosiahnutie najlepších výsledkov v každých pretekoch, jazdou v rámci pravidiel a pri podriadení sa princípom fair-play.

14.2 Dôležité základy

Jazdec je povinný ovládať svoje vozidlo a mať ho pod kontrolou. Neschopnosť ovládať vozidlo nie je ospravedlnením, ak zapríčini kolíziu. Súperi sú takisto ľudia, čo treba mať na pamäti. Je potrebné pretekať s radosťou a rešpektom.

Takisto je potrebné si uvedomiť, že toto je oficiálny Šampionát DMS SK, pričom každý jazdí pod vlastným menom a teda, reprezentuje sám seba na verejnosti v priamom TV prenose.

14.3 Štart pretekov

Na štarte každých pretekov je potrebné byť obzvlášť opatrný. Je veľmi ľahké spôsobiť kolíziu, ktorá ovplyvní veľa ďalších jazdcov. Incidenty po štarte a v prvej zákrute pretekov budú posudzované prísnejšie.

14.4 Predbiehanie a bránenie

Predbiehanie je jednou z najdôležitejších častí pretekov. Všetci jazdci, ktorí sú pri predbiehaní, musia jazdiť s rešpektom a opatrne. Nie je povolené vytláčať prenasledujúce auto mimo trať tým, že bude mať málo miesta. Pri brzdení je zakázané meniť stopu. Meniť stopu na rovinke je povolené len za účelom roztrhnutia aerodynamického vaku. Keď sa útoiaci jazdec približuje, jazdec môže zmeniť stopu už len raz; t.z. vybrať si stopu pred zákrutou a v nej musí zotrvať až po vrchol zákruty (apex). Keď je útoiaci jazdec vedľa brániaceho, je povinný prispôbiť stopu prejazdu tak, aby nedošlo ku kontaktu. Predbiehanie sa považuje za začaté, keď os predných kolies útočiaceho vozidla je pred osou zdaných kolies brániaceho; v tej chvíli je aj brániaci jazdec povinný nechať útoiacemu dostatok miesta. Bezhlavé nepripravené útočenie z veľkej diaľky na poslednú chvíľu (tzv. divebombing) nie je povolené.

14.5 Ohraničenie trate

Dodržiavanie ohraničenia trate kontroluje hra, ktorá je schopná aj okamžite udeliť trest. Vo všeobecnosti platí, že na trati je potrebné mať vždy aspoň dve kolesá; obrubník sa považujú za trať. Ak sú na trati nejaké špecifické miesta, budú vysvetlené v informáciách k podujatiu.

Keď jazdec prekročí ohraničenie trate, uvidí na obrazovke čierno-bielu vlajku a je povinný obetovať čas, ktorý získal.

Skracovanie trate (prekročenie ohraničenia) nie je dovolené a bude automaticky penalizované trestom spomalenia.

Pri pretekoch sa na obrazovke automaticky objaví čas, na ktorý je potrebné spomaliť. Je to čas, o ktorý treba spomaliť v porovnaní s plnou pretekovou rýchlosťou. A preto, použiť na spomalenie brzdnú zónu jednoducho nefunguje. Ak jazdec 60 sekúnd ignoruje trest spomalenia, dostane trest 90 sekúnd. Na odpykanie si trestu spomalenia je potrebné ísť mimo ideálnej stopy. Ak auto, ktoré dostalo trest spomalenia, pokračuje v ideálnej pretekovej stope, je to porušenie pravidiel, ktoré sa môže potrestať prejazdom boxovou uličkou.

14.6 Ideálna preteková stopa

Jazdec smie v snahe brániť svoju pozíciu zmeniť pretekovú stopu len raz. Nadmerné kľúčkovanie a blokovanie nie je povolené. Ak sa vracia jazdec na trať, musí byť extrémne opatrný a nesmie brániť v prejazde iným jazdcom, ktorí sa blížia vyššou rýchlosťou. Ideálne je vrátiť sa na trať mimo ideálnej pretekovej stopy.

14.7 Kvalifikácia

V kvalifikácii je každý jazdec zodpovedný za to, aké voľné miesto si nájde, keď začína ostré merané kolo. Auto v ostrom meranom kole nie je povinné uvoľniť stopu rýchlejšiemu autu blížiacemu sa zozadu. Jazdec vo výjazdovom alebo vjazdovom kole do boxov musí uvoľniť stopu autám v meranom kole bez blokovania. Jazdec v meranom kole môže svoju prítomnosť zdôrazniť preblikávaním predných svetiel (svetelná húkačka). V kvalifikácii je zakázané používať klávesu Escape na návrat do boxov. Ak jazdec použije Escape, má zakázané vrátiť sa na trať a pokračovať v kvalifikácii. Jeho dovtedajší čas zostáva v platnosti.

14.8 Predbiehanie o kolo

Jazdec predbiehaný o kolo musí dodržať predvídateľnú pretekovú stopu a pravidelnú rýchlosť. Neprimerané manévry ako predčasné/tvrdsie brzdenie alebo náhla zmena stopy hoci s úmyslom uľahčiť predbehnutie o kolo, sa väčšinou končí nedorozumením a incidentom. Jazdci musia kontrolovať svoje okolie a nebojovať o pozíciu s vozidlom, ktoré je rýchlejšie a o kolo vpredu v poradí. Modré vlajky automaticky ukazujú hra, ich ignorovanie bude potrestané.

14.9 Odstúpenie

Na odstúpenie z pretekov je povolené použiť klávesu Escape. Ukončí to tak preteky jazdca. Kvôli internetovému priamemu prenosu sa odporúča počkať aspoň 10 sekúnd po nehode alebo poruche, ktorá neumožňuje pokračovať, a potom použiť Escape.

14.10 Pripojenie

Je zodpovednosť každého jazdca, mať zabezpečené dostatočné a stabilné pripojenie na internet. Získanie výhody z dôvodu zlého pripojenia nie je dovolené. Incidenty zapríčinené lagovaním, budú považované za chybu lagujúceho jazdca. Jazdec s opakovaným zlým pripojením môže byť vylúčený zo sezóny.

14.11 Čet v hre

Používanie textového četu v hre je zakázané. Hlasový čet v hre (hlasový Discord kanál) je zakázané používať počas kvalifikácie; v pretekoch je povolené používať len na najnutnejšiu komunikáciu s vedením pretekov.

Čl. 15 Signály vlajok a ich význam

Signály vlajok zobrazuje hra a každý jazdec je povinný mať zapnuté ich zobrazovanie.

15.1 Žltá vlajka

Žltá vlajka znamená incident na trati. Je potrebné dodržiavať maximálnu opatrnosť.

15.2 Modrá vlajka

Modrá vlajka znamená približovanie sa rýchlejšieho auta zozadu. Zvyčajne sa zobrazí, ak je jazdec vo výjazdovom kole, alebo ho v pretekoch bude predbiehať jazdec rýchlejší o jedno celé kolo. Je potrebné nechať rýchlejšieho jazdca ísť, inak hrozí udelenie trestu. Ignorovanie modrej vlajky bude znamenať udelenie trestu.

15.3 Čierno-biela diagonálna vlajka

Čierno-biela diagonálna vlajka znamená, že jazdec opustil trať. Ak tím získal výhodu, je potrebné spomaliť a vrátiť čas, ktorý získal skrátením trate.

15.4 Čierna vlajka

Čierna vlajka znamená diskvalifikáciu.

Čl. 16 Incidenty a tresty

16.1 Definícia incidentov

„Incident“ znamená udalosť alebo sériu udalostí za účasti jedného alebo viacerých jazdcov, alebo konanie akéhokoľvek jazdca, ktoré nahlási športovému komisárovi iný jazdec, ktoré zahŕňa (no nie je obmedzené len na):

- zapríčinenie kolízie, ktorá znevýhodní súpera
- vytlačenie jazdca mimo trate
- nedovolené bránenie v legitímnom predbiehacom manévri iného jazdca
- nedovolené bránenie inému jazdcovi v prebiehaní
- nebezpečná jazda
- používanie textového četu v kvalifikácii alebo pretekoch
- nedostatok rešpektu, vulgárny alebo nevhodný jazykový prejav smerom k inému jazdcovi, rozhodcovi, športovému komisárovi, organizátorovi alebo divákovi
- prekročenie ohraničenia trate
- nebezpečný návrat na trať

16.2 Podávanie protestov a nahlasovanie incidentov

16.2.1 Podávanie protestov

Ak má niektorý jazdec pocit, že bol v pretekoch znevýhodnený, alebo niektorý jazdec použil nelegálnu výhodu, môže nahlásiť incident rozhodcom na príslušnom Discord kanáli „Podávanie protestov“.

Protest musí obsahovať:

- meno jazdca, ktorý porušil pravidlá
- podujatie a preteky, v ktorých k porušeniu došlo
- kolo a zákruta, v ktorých sa to stalo
- Krátky popis incidentu
- Krátke video incidentu, z minimálne troch uhlov pohľadu (prenosová kamera, zhora a zozadu) zo záznamu pretekov v hre RRE

Rôzne incidenty musia byť nahlásené samostatne. Rozhodcovia nebudú posudzovať incidenty bez podaného protestu, ak nešlo o extrémne formy nevhodného správania sa jazdcov.

16.2.2 Pravidlá protestov

Jazdec môže reportovať aj incidenty, ktoré sa ho priamo netýkajú. Rozhodcovia nemajú možnosť vidieť úplne všetko, a tak využívajú na posúdenie incidentov oči ostatných jazdcov. Na urýchlenie procesu posudzovania je nutné vyhotoviť video a poslať ho spolu s protestom.

16.2.3 Termín podávania protestov

Protesty musia byť podané v stredu od 21:00 SELČ do 23:00 SELČ. Čas bezprostredne po pretekoch alebo počas nich sa považuje za „čas na schladnutie“. Protesty podané pred alebo po určenom čase budú ignorované.

16.2.4 Odvolanie proti trestu

Odvolanie proti udelenému trestu nie je možné.

16.2.5 Zásady správania sa a vyjadrenia na obhajobu

Akkoľvek vyjadrenia, ktoré obsahujú neúctivé alebo diskriminačné komentáre smerom k vedeniu pretekov (rozhodcom, športovým komisárom, komentátorom) alebo k iným jazdcov budú ignorované a ich autor bude bezpodmienečne vylúčený z budúcich podujatí MSR DM.

16.3 Tresty a penalizácie

16.3.1 Zavedenie penalizácií a trestov

V MSR v digitálnom motoršporte je možné dostať tresty a časové penalizácie.

16.3.2 Katalóg trestov a penalizácií

Obvyklý trest je +10 sekúnd k výslednému času pretekov.

Ak jazdec porušil pravidlá, no nezískal výhodu, napríklad išiel nebezpečne, spôsobil kolíziu bez straty pozície, prípadne neúmyselnú kolíziu s malou časovou stratou, môže byť trest zredukovaný na varovanie.

Ak jazdec, ktorý porušil pravidlá, skončí v poradí tesne pred incidentom znevýhodneným jazdcov, pozície v konečnom poradí je možné jednoducho vymeniť.

V prípade, že je znevýhodnená veľká skupina jazdcov ako dôsledok kolízie alebo veľmi nezodpovednej či neopatrnej jazdy, trest môže byť zdvojnásobený.

Vážny prípad extrémne neopatrnej jazdy alebo konštantného skracovania trate za účelom získania výhody môže byť časová penalizácia strojnásobená.

V extrémnych prípadoch zámerného podvádžania alebo zámerného spôsobovania kolízií bude jazdec diskvalifikovaný a vylúčený zo všetkých podujatí DMS SK.

16.3.3 Ohlasovanie trestov a penalizácií

Športoví komisári a rozhodcovia zverejnia tresty a penalizácie s vysvetlením na príslušnom Discord kanáli.

Čl. 17 Ostatné pravidlá

Ako bolo spomínané vyššie, použitie externého softvéru na získanie výhody nie je povolené.

Pre objasnenie, použitie niektorých programov sa povoľuje, ak sú používané na svoju pôvodnú a deklarovanú funkciu.

Povolené programy:

- Crewchief
- Softvér ovládačov volantu (napr. Logitech profiler)
- Dashboard aplikácie zobrazovania údajov palubnej dosky
- Nástroje telemetrie a nastavenia (napr. Motec, Justrace)
- ďalšie podobné softvéry, ktoré nezasahujú do funkcií hry ACC a RRE

Čl. 18 Vysielanie

Online preteky pre viacerých hráčov budú naživo prenášané v Chuck TV v rámci vysielania programu Digital Motorsport TV so slovenským komentárom Michala Címbalíka.